

BANG!

Autor: Emiliano Sciarra

Producător: dV Giochi

Pt. 3-7 jucători, de la 8 ani; ≈ 30 min

Traducere română: Terry (terry_alin@yahoo.com)



Bang este un joc cu impușcături, în stilul Western Spaghetti, între un grup de Nelegiuiți (Outlaws) și Sheriff, care este ținta lor principală. Ajutoarele (Deputy) îl ajută incognito pe Sheriff, dar mai este un renegat (Renegade) care își urmărește propriul scop! În Bang! fiecare jucător are unul din aceste roluri și reprezintă unul din faimoasele caractere ale Vestului Sălbatic.

Conținut

7 cărți cu roluri (1 Sheriff, 2 Deputy, 3 Outlaws și 1 Renegade), 16 cărți cu caractere, 80 cărți de joc, 7 cărți de sumar, 7 tăblițe de joc, 30 de gloanțe de rezervă și prezentul regulament.

Scopul jocului

- Fiecare jucător are scopul lui:
 - Sheriff-ul trebuie să elimine Nelegiuiții și Renegatul pentru a proteja Legea și Ordinea.
 - Nelegiuiții trebuie să elimine Sheriff-ul, dar ei nu au scrupule să se elimine între ei pentru a primi recompense.
 - Ajutoarele îl ajută și îl protejează pe Sheriff cu orice preț și au același scop.
 - Renegatul își dorește să fie noul Sheriff, scopul lui este să rămână ultimul în viață.

Pregătirea

(Înainte de primul joc, scoateți cu atenție goanțele de pe carton).

Fiecare jucător își ia o **tăbliță de joc** (și-o pune în față și pe ea va ține rolul, caracterul, arma și viețile)

Luați atâtea **cărți cu roluri** câte persoane joacă, în felul următor:

4 jucători: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws

5 jucători: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws, 1 Deputy

6 jucători: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 1 Deputy

7 jucători: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 2 Deputy.

Amestecați cărțile **cu roluri cu fața în jos** și fiecare trage una. Sheriff-ul se arată, întorcând cartea. Toți ceilalți jucători se uită la cărți dar le țin secrete.

Amestecați **cărțile cu caractere** și împărțiți fiecărui jucător câte **una cu fața în sus**. Fiecare jucător își anunță numele personajului și citește abilitățile acestuia. Fiecare jucător ia atâtea **gloanțe** câte are desenate pe cartea caracterului respectiv.

Sheriff-ul va primi o viață în plus: dacă acel caracter are 3 gloanțe desenate el se va considera pentru toate efectele ca și când ar avea 4 vieți, dacă ar avea 4 gloanțe ar juca cu 5 vieți.

Puneți restul rolurilor, caracterelor și tăblițelor în cutie.

Amestecați **cărțile de joc**, și împărțiți fiecărui jucător atâtea cărți câte vieți are. Restul cărților puneți-le sub formă de teanc în mijlocul mesei, de unde o să tragă fiecare. Lăsați loc pentru un teanc de cărți jucate sau aruncate.

Notă: pentru primele jocuri puteți încerca o versiune simplificată a jocului, eliminând cărțile cu simbolul unei cărți.



Caracterele

Fiecare caracter din vest are abilitățile proprii, care îl fac unic. **Gloanțele** pe care le are arată cu **câte vieți** începe jocul. Adică de câte ori poate fi nimerit înainte să fie **eliminat din joc**. Mai departe, indică **numărul de cărți** pe care are voie să le păstreze **la sfârșitul runde** (nr. maxim de cărți din mână).

Ex: Jesse Jones are 4 vieți, el poate fi nimerit de 4 ori înainte de a fi eliminat din joc. Mai departe el poate ține 4 cărți în mână la sfârșitul runde lui. Nu vă temeți! Viețile pot fi recâștigate.

Desfășurarea jocului


Sheriff-ul începe. Jocul se joacă pe rând, în ordine spre stânga (CW). Tura fiecărui jucător este împărțită în 3 faze: 1 - Trage 2 cărți; 2 - Joacă oricâte cărți din mână; 3 - Aruncă jos cărțile în exces.

1 - Trage două cărți

Trage primele două cărți din teancul din mijloc. Când teancul se termină, amestecați teancul de cărți jucate sau aruncate și refaceți teancul din care se trage.

2 - Joacă oricâte cărți din mână

Acum puteți juca oricâte cărți care să vă ajute sau care să-i rănească pe alții; încercați chiar să-i eliminați. Puteți juca doar în tura voastră cărți (excepție fac Missed! și Beer, vezi mai jos). Nu sunteți obligați să jucați cărți în această fază a jocului. Puteți juca oricâte cărți, cu următoarele 3 restricții:

- puteți juca **o singură carte Bang!** pe tură; (aceasta se aplică numai cărților Bang! nu și cărților cu acest simbol )
- puteți avea **o singură copie**, a oricărei cărți, în fața voastră „în joc”. (o carte este copia alteia dacă au același nume)
- puteți avea **o singură armă** „în joc” (în fața voastră)(când jucați o nouă armă, arma veche trebuie aruncată)

Ex: Dacă puneți Barrel „în joc”, nu mai puteți pune un alt Barrel, deoarece o să aveți două cărți la fel în joc.

Există două tipuri de cărți: **cu chenar maro** (sunt cele care se joacă și se aruncă) și sunt **cărți cu chenar albastru** (reprezintă arme și alte obiecte).

Cărțile cu chenar maro sunt jucate și puse imediat în teancul de cărți jucate și se execută efectul descris de textul cărții sau simbolurile de pe ea. (ele sunt explicate în următorul paragraf).

Cărțile cu chenar albastru se joacă cu fața în sus în fața voastră (excepție este Jail - Pușcăria). Cărțile albastre din fața voastră sunt definite ca fiind „în joc”. Efectul acestor cărți durează până când sunt aruncate sau înlăturate cumva. (de ex. se joacă Cat Balou), sau are loc un eveniment special (de ex. Dyamite - Dinamita). Nu există limită a numărului de cărți „în joc” în fața cuiva, atâta timp cât nu au același nume.

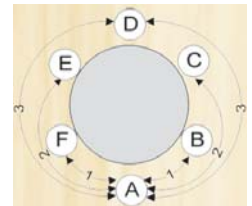


3 - Aruncă jos cărțile în exces

Odată ce faza a 2-a se termină (nu mai vreți sau nu mai puteți juca alte cărți), atunci trebuie să aruncați cărțile în exces care depășesc nr. maxim de cărți din mână la **sfârșitul turei voastre**. Amintiți-vă că **nr. maxim de cărți din mână** nu poate depăși numărul de vieți pe care le aveți în momentul respectiv. Atunci este rândul următorului jucător spre stânga.

Distanța dintre jucători

Distanța dintre doi jucători este **numărul minim de locuri dintre ei**, numărând spre stânga sau spre dreapta (vezi figura). Distanța este foarte importantă, deoarece toate cărțile cu țintă o iau în calcul. Normal puteți atinge ținte (jucători sau cărți) la **distanța 1** (vedeți **1** de sub pistolul vostru Colt de pe tăblița de joc). Când un jucător este eliminat nu mai intră în calculul distanței. Toți jucătorii vor fi mai apropiați, atunci când este eliminat un jucător.



Eliminarea unui caracter

Când **pierdeți ultima viață** sunteți **eliminați din joc**, doar dacă nu jucați imediat **Beer** (Bere)(vezi mai jos). Când sunteți eliminați, vă arătați **cartea cu rolul** și aruncați toate cărțile din mână și cele „în joc”.

Pedepse și recompense

- dacă Sheriff-ul elimină un Ajutor (Deputy), Sheriff-ul va arunca toate cărțile din mână și cele „în joc”.
- alt jucător care elimină un Nelegiuit (Outlaw)(chiar și dacă jucătorul care elimină este și el tot Outlaw) va trage de jos 3 cărți.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină dacă una din următoarele condiții este îndeplinită:

- a) **Sheriff-ul este eliminat.** Dacă renegatul (Renegade) este singurul rămas în viață, atunci el va câștiga. Altfel, câștigă nelegiuiții (Outlaws).
- b) **Toți Nelegiuiții și Renegatul sunt eliminați.** Atunci, Sheriff-ul și ajutoarele câștigă.

Ex. 1. Toți Nelegiuiții sunt eliminați, dar Renegatul este încă în joc. În acest caz jocul continuă. Acum Renegatul trebuie să înfrunte singur Sheriff-ul și Ajutoarele (dacă mai sunt în joc)

Ex. 2. Sheriff-ul este eliminat, dar și toți Nelegiuiții sunt eliminați. 1 Ajutor și Renegatul mai sunt în joc. Jocul se încheie aici și Nelegiuiții câștigă pentru că și-au îndeplinit scopul chiar și cu prețul vieții!

Un nou joc

Dacă jucați mai mult de un joc la o întâlnire, jucătorii care rămân în viață pot alege să-și păstreze caracterul în jocul următor (dar nu și cărțile din mână sau din joc). Ceilalți jucători, care au fost eliminați vor trage alte caractere.

Dacă doriți să dați șansa fiecăruia să fie Sheriff, puteți decide, înainte de a începe partida, să luați rolul Sheriff-ului pe rând, iar celelalte roluri se aleg la întâmplare după ce amestecați cărțile.

Acum că sunteți familiarizați cu regulile putem vedea în detaliu cărțile de joc.

Cărțile de joc

Armele

Întotdeauna începeți jocul cu un revolver Colt 45. Acesta nu e reprezentat de nicio carte, dar este desenat pe tăblița de joc. Dacă trageți cu Colt-ul 45 puteți nimeri ținte la o distanță de 1, adică numai vecinul din stânga și din dreapta.

Pentru a nimeri ținte mai depărtate de 1, trebuie să jucați o armă mai mare: o puneți peste Colt-ul



45. Armele pot fi recunoscute după chenarul albastru fără găuri de gloanțe, desenate cu negru și o țintă cu un număr în ea (vezi poza) care reprezintă **distanța maximă la care poți trage**. Arma jucată substituie Colt-ul 45 până când cartea este îndepărtată în vreun fel. Chiar dacă arma se joacă pe tabla de joc, ea tot poate fi furată (ex. jucând Panic!) sau aruncată (ex. jucând Cat Balou). Singura armă pe care n-o poți pierde este vechiul tău Colt 45. În orice moment poți avea **o singură armă „în joc”**: dacă dorești să joci o altă armă când deja folosești una, va trebui să o arunci pe cea pe care o folosești și apoi o poți juca pe următoarea.

Important: armele nu schimbă distanța dintre jucători. Ele reprezintă **distanța maximă la care poți trage tu**.

Volcanic: cu această carte în joc poți juca oricâte cărți Bang! pe tură. Aceste cărți pot fi jucate împotriva unuia sau mai multor jucători, dar este limitată la distanța 1.

Bang! și Missed!

Cărțile de **Bang!** sunt principala metodă de a-i elimina pe ceilalți. Dacă vrei să joci o carte Bang! pentru a trage într-un jucător, prima dată determină:

- a) ce distanță e până la acel jucător, și**
- b) dacă arma ta poate să tragă la distanța respectivă.**

Ex. 1. În concordanță cu schema de stabilire a distanței, să presupunem că Ann (A) vrea să tragă în Carl (C), adică joacă o carte Bang! împotriva lui Carl. Normal Carl ar fi la distanța 2, Ann are nevoie de o armă care să tragă la această distanță: Schofield, Remington, Rev. Carabine sau un Winchester, dar nu poate juca Volcanic sau Colt 45. Dacă Ann are o carte lunetă (Scope) în joc, l-ar vedea pe Carl la distanța 1, deci ar putea să tragă cu orice armă în el. Dar dacă Carl are o carte Mustang în joc, atunci cele două cărți se anulează și Ann l-ar vedea pe Carl la distanța 2.

Ex. 2. Dacă Dan (D) are un Mustang în joc, Ann l-ar vedea la distanța 4: pentru a putea trage în Dan, Ann are nevoie de o armă care să tragă la distanța 4.

Dacă s-a tras în tine cu Bang! poți imediat să joci **Missed!** – chiar dacă nu este rândul tău – pentru a anula efectul cărții **Bang!**. Dacă nu faci asta, pierzi o viață (arunci un glonț). Gloanțele aruncate sunt puse în mijlocul mesei. Dacă nu mai ai gloanțe disponibile, adică pierzi ultimul glonț, ești eliminat din joc, doar dacă nu joci imediat Beer (vezi paragraful următor). Poți anula cărți Bang! care au fost folosite numai împotriva ta, nu și împotriva altor jucători. Cartea Bang! este aruncată și atunci când aceasta a fost anulată de cartea Missed!

Birra/Beer

Această care îți dă o viață înapoi – luați deci un glonț de pe masă. **Nu poți primi mai multe vieți decât ai avut la începutul jocului.** Beer nu poate fi folosită pentru a ajuta alți jucători. Cartea Beer poate fi jucată în două feluri: - ca de obicei în tura ta; - în afara turei tale, dar numai dacă s-a tras în tine și este ultima ta viață, nu și dacă ai mai multe vieți.

Beer nu are efect dacă mai sunt în joc doar 2 jucători, cu alte cuvinte dacă joci Beer nu primești o viață înapoi.

Ex. mai ai 2 vieți, și primești 3 lovituri de la Dinamită. Dacă joci 2 cărți Beer vei rămâne în joc cu 1 viață (2-3+2), dar dacă joci 1 carte Beer vei ieși din joc pentru că îți va aduce o singură viață înapoi și vei avea 0 vieți.

Saloon

Cărțile care au simboluri pe două rânduri au două efecte simultane, câte unu pentru fiecare rând. Aici simbolurile spun: „primești o viață înapoi”, și „aceasta se aplică celorlalți jucători” și pe următorul rând: [TU] „primești o viață înapoi”. Efectul general este că toți jucătorii primesc o viață înapoi. Nu puteți juca Saloon în afara turei voastre când pierdeți o ultima viață: Cartea Saloon nu este egală cu cartea Beer.

Diligenza/Stagecoach și Wells Fargo

Simbolurile arată: trage primele 2 cărți (3 cărți la Wells Fargo) din teanc.

Emporio/General Store

Când jucați această carte întoarceți atâtea cărți, cu fața în sus, câți jucători mai sunt în joc. Începând cu cel care a jucat cartea și apoi spre stânga, fiecare alege câte o carte din cele întoarse și o pune în mână.

Panic!

Simbolurile spun: „Trage o carte” de la „un jucător la distanța 1”. Amintiți-vă că această distanță nu este modificată de armele voastre, poate fi modificată doar de Mustang și/sau Scope. Cartea pe care o trageți poate fi din mână sau din cărțile „în joc” ale aceluia jucător.

Cat Balou

Poți obliga „orice jucător” să „arunce o carte”, indiferent de distanță.



Gatling

Gatling execută un „Bang!” la „toți ceilalți jucători” indiferent de distanță. Chiar și așa dacă execută un Bang! **nu este considerată o carte Bang!**. În tura ta poți juca oricâte Gatling dar numai o singură carte Bang!



Indiani!/Indians!

Toți jucătorii, excluzând-ul pe cel care a jucat cartea, **trebuie** să joace o carte Bang!, sau pierd o viață. Nici Missed! nici Barrel nu au efect aici.



Duello/Duel

Cu această carte poți provoca orice jucător (țintindu-l cu privirea), indiferent de distanță. Cel care este provocat, **trebuie** să joace primul o carte Bang! (chiar dacă nu este tura lui). Dacă joacă Bang!, și tu **trebuie** să joci o carte Bang! și așa mai departe până când unul din jucători nu mai poate juca o carte Bang!. Acel jucător pierde o viață și duelul se încheie. Nu poți juca Missed! sau să folosești Barrel în timpul duelului. Duelul nu e considerat o carte Bang!, deci cărțile Bang! jucate nu se consideră pentru limita de cărți Bang! jucate într-o tură.



Mustang

Când ai o carte Mustang în joc, distanța dintre tine și ceilalți jucători crește cu 1. Distanța la care îi vezi tu pe ceilalți nu se modifică. **Ex:** În figura cu distanțele, dacă Ann (A) are o carte Mustang în joc, Ben (B) și Flo (F) o vor vedea la distanța 2, Carl (C) și Emma (E) o vor vedea la distanța 3, iar Dan (D) o va vedea la distanța 4, în timp ce Ann va continua să-i vadă pe toți la distanța normală.



Mirino/Scope

Când ai o carte Scope în joc, îi vei vedea pe ceilalți jucători la o distanță micșorată cu 1. În continuare ceilalți te vor vedea la distanța normală. Distanțele mai mici de 1 se consideră 1.

Ex: În figura cu distanțele, dacă Ann (A) are o carte Scope în joc, îl va vedea pe Ben (B) și Flo (F) la distanța 1, pe Carl (C) și pe Emma (E) la distanța 1, iar pe Dan (D) la distanța 2, în timp ce, pe Ann toți ceilalți o văd la distanța normală.



Trage!

Unele cărți (Jail, Barrel, Dynamite) arată diferite culori și numere apoi un semn = și apoi efectul lor. Jucătorul care folosește cartea respectivă trebuie să Tragă!, adică să ia prima carte din teancul din mijloc, să se uite la culoarea și numărul de pe carte și apoi să o arunce în celălalt teanc. Dacă numărul și culoarea de pe cartea ridicată se potrivesc cu cele de pe cartea jucată, Tragerea a avut succes. Asta înseamnă că se execută efectul cărții jucate. (cartea care se trage se aruncă fără a i se executa efectul) Dacă nu se potrivesc, nu se întâmplă nimic: ghinion! Dacă pe cartea jucată este o valoare exactă sau un interval, atunci cartea trasă trebuie să aibă pe ea o valoare în intervalul respectiv și bine-nțeles culoarea pentru ca să se potrivească. Ordinea cărților în joc este: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



Barile/Barrel

Cartea Barrel te lasă să Tragă! când ești atacat cu Bang! – dacă tragi o carte de inimă roșie, te ratează, exact ca și când ai fi jucat Missed! – dacă nu e de inimă roșie cartea nu are efect.

Ex: ești atacat de un jucător cu Bang!. Ai în joc o carte Barrel, aceasta te lasă să tragi prima carte din teanc pentru a anula Bang!-ul. Aceasta are succes dacă tragi o carte de inimă roșie. Deci tragi prima carte și o pui apoi pe teancul de cărți aruncate: este un 4 de inimă roșie. Folosirea cărții Barrel a avut succes și a anulat Bang!-ul. Dacă trăgeai o carte de altă culoare, cartea Barrel nu avea niciun efect, dar măcar încercăi să anulezi cartea Bang!.



Prigione/Jail

Joacă această carte în fața oricărui alt jucător indiferent de distanță: îl vei băga în închisoare.

Dacă ești în închisoare, trebuie să Tragă! înainte de a-ți începe tura:

- dacă tragi o inimă roșie ai ieșit din închisoare, arunci cartea cu închisoarea și cealaltă carte pe care ai tras-o și îți continui tura normal.
- dacă e altă culoare arunci cartea cu închisoarea și îți pierzi tura respectivă.

Cât ești în închisoare ești o posibilă țintă pentru cărțile Bang! dar poți juca și tu cărți de apărare (ex. Missed! sau Beer) în afara turei tale, dacă e necesar. **Cartea Jail nu poate fi jucată în fața Sheriff-ului.**



Dinamite/Dynamite











Joacă această carte în fața ta: Dinamita va sta în fața ta o tură întreagă. Când îți începi următoarea tură (ai deja Dinamita în joc), înainte de faza 1 trebuie să Tragi!

- dacă tragi o carte de inimă neagră cu număr între 2 și 9, ea explodează, o arunci și pierzi 3 vieți;
- dacă nu se potrivește cartea cu cerințele, dai Dinamita celui din stânga ta (care va Trage! în tura lui, și așa mai departe).

Jucătorii tot pasează Dinamita de la unul la celălalt până când explodează, cu efectele descrise mai sus, sau este Trasă! sau eliminată de o carte Panic! sau Cat Balou. Dacă ai în față ambele, și Dinamita și Jail, prima dată trebuie să verifici Dinamita. Dacă ești rănit (sau chiar eliminat) de Dinamită, această eliminare nu se consideră ca făcută de către un jucător.



Simbolurile de pe cărți

-  - valorează ca un Bang!, deci pierzi o viață
-  - valorează ca Missed!, deci anulează efectul cărții Bang! 
-  - primești o viață înapoi. Numai cel care joacă primește o viață, doar dacă nu e specificat altfel pe carte.
-  - Trage! o carte. Dacă e de la „**oricare jucător**” (va fi trecut semnul), atunci vei trage o carte **la întâmplare** din mâna lui sau poți alege **o carte „în joc”** din fața lui. Dacă nu e specificat nici un jucător, Trage! prima carte din teancul de jos. În toate cazurile, cărțile pe care le trageți le **adăugați** la cele din **mână**.
-  - obligă pe cineva să arunce o carte. Poți obliga un anume jucător să arunce o carte **la întâmplare din mână** sau poți **alege tu** o carte pe care o are „**în joc**” și să o arunci.
-  - înseamnă că poți aplica efectul asupra oricărui jucător, indiferent de distanță.
-  - înseamnă că efectul se aplică asupra **celorlalți** jucătorilor, adică **nu se aplică** asupra **celui care a jucat** cartea.
-  - înseamnă că efectul se aplică asupra **unui singur jucător**, dar care trebuie să fie **în raza armei tale** (la o distanță la care poate trage arma ta)
-  - înseamnă că efectul se aplică asupra **oricărui jucător**, dar care trebuie să fie la **distanța specificată de număr** sau mai puțin. **Notă:** cărțile Mustang și Scope pot schimba acest număr, dar armele din joc nu pot face asta.

Caracterele

Bart Casidy (4 vieți): de fiecare dată când pierde o viață, imediat trage o carte de jos.

Black Jack (4 vieți): în timpul fazei 1 a turei lui, trebuie să arate a doua carte pe care o trage. Dacă este inimă roșie sau romb (caro) (la fel ca atunci când Tragi!) mai trage încă o carte fără să o arate.

Calamity Janet (4 vieți): ea poate folosi cărțile Bang! în locul celor Missed! și invers. Nu va putea juca decât o carte Bang! pe tură, doar dacă are arma Volcanic „în joc”.

El Gringo (3 vieți): de fiecare dată când pierde o viață din cauza unei cărți jucate de alt jucător, va trage o carte la întâmplare din mâna aceluia jucător. Câte o carte pentru fiecare viață pierdută. Dacă acel jucător nu mai are cărți în mână, foarte rău, nu mai poți trage. Luați aminte că viețile pierdute din cauza Dinamitei nu sunt cauzate de un jucător.

Jesse Jones (4 vieți): în timpul fazei 1 a turei sale poate alege să tragă prima carte din teanc sau din mâna altui jucător. Apoi a doua carte o va trage din teanc.

Jourdonnais (4 vieți): se consideră că are o carte Barrel „în joc” tot timpul; el va Trage! de fiecare dată când este atacat cu Bang!, și dacă trage o inimă roșie se consideră Missed!. Dacă în timpul partidei mai joacă o carte Barrel în față sa, el va avea două șanse să se ferească de Bang!, înainte de a juca o carte Missed!.

Kit Carlson (4 vieți): în timpul fazei 1 a turei sale, se va uita la primele 3 cărți din teanc și va alege două pe care le Trage!. Pe a 3-a o va pune înapoi deasupra pe teanc fără s-o arate celorlalți.

Lucky Duke (4 vieți): de fiecare dată când trebuie să Tragă!, întoarce primele două cărți și alege cartea pe care o dorește. Nu se aplică în faza 1 a turei lui.

Paul Regret (3 vieți): se consideră că are o carte Mustang „în joc” tot timpul; ceilalți jucători trebuie să adauge 1 la distanța lor față de el ca să poată să-l nimerească. Dacă în timpul partidei mai joacă o carte Mustang în față sa, el le va socoti pe amândouă, crescând distanța la 2, față de ceilalți.

Pedro Ramirez (4 vieți): în timpul fazei 1 a turei sale, poate alege să tragă prima carte din teancul de cărți jucate sau din teancul normal. Apoi a doua carte o va trage din teanc.

Rose Doolan (4 vieți): se consideră că are o carte Scope „în joc” tot timpul; ea îi va vedea pe ceilalți la o distanță micșorată cu 1. Dacă în timpul partidei mai joacă o carte Scope în fața sa, ea le va socoti pe amândouă, reducând distanța celorlalți față de ea cu un total de 2.

Sid Ketchum (4 vieți): oricând în timpul jocului poate arunca două cărți din mână pentru a recâștiga o viață. Dacă poate și vrea, are voie să facă asta de mai multe ori pe tură. Dar nu poate depăși niciodată numărul de vieți cu care a început partida!

Slab The Killer (4 vieți): jucătorii care vor să anuleze Bang!-ul lui trebuie să joace două cărți Missed!. Efectul cărții Barrel, dacă o folosește și are succes, va conta cât **1** carte Missed!


Suzy Lafayette (4 vieți): în momentul în care nu mai are cărți în mână, imediat trage o carte din teanc.

Vulture Sam (4 vieți): oricând un caracter este eliminat, el va lua toate cărțile din joc și din mâna celui caracter, și le va pune alături de cărțile sale din mână.

Willy The Kid (4 vieți): el poate juca oricâte cărți Bang! în tura lui.

Amintiți-vă că:

Orice carte cu simbol Missed!  anulează o carte cu simbol Bang! 

Puteți juca o singură carte Bang!, pe tură, dar puteți juca oricâte cărți care au simbolul  Nu puteți avea „în joc” două cărți cu același nume.

Nu puteți avea „în joc” decât o singură armă, dar măcar aveți tot timpul un Colt 45.

Armele nu schimbă distanța dintre jucători, ele reprezintă distanța la care puteți trage voi.

Cartea Beer nu are efect când mai sunt doar doi jucători în viață.

Când pierdeți ultima viață, puteți juca doar cartea Beer, nu și Saloon.



De reținut

Pentru a ține socoteala vieților voastre, puteți folosi o altă carte de caracter, întoarsă pe dos, din cele rămase de-o parte. Puneți caracterul vostru deasupra și acoperiți și descoperiți gloanțele, mutând caracterul în sus și în jos, ca în imagine. Asta ușurează jocul, pe care îl puteți juca oriunde.

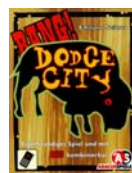
Bang! Dodge City - O Extensie Antigloaț pentru Bang!

Autor: Emiliano Sciarra

Producător: dV Giochi

Pt. 4-8 jucători, de la 10 ani; ≈ 45 min

Traducere română: Terry (terry.alin@yahoo.com)



Bang! Dodge City este o extensie care vă va face jocurile mai distractive și mai provocatoare. Cutia include extensia Dodge City care aduce noi caractere, noi cărți și roluri pentru jocul cu 8 jucători. A doua extensie, High Noon, introduce o suită de cărți speciale care schimbă regulile jocului în fiecare rundă!

Trebuie să aveți jocul de bază pentru ca să puteți juca Bang! Dodge City. Puteți juca oricare extensie independent sau le puteți combina pentru a trăi senzația Vestului Sălbatic.

Dodge City

Dodge City – un oraș populat, haotic, vibrant și periculos! Saloanele lui sunt la fel de legendare ca și personajele care au trecut pe acolo. Băieții răi, atrași de bogăția orașului, se plimbă pe străzi unde se iscă zilnic răfuiele cu pistoale. Protejarea Legii și Ordinii este o sarcină doar pentru cei mai bravi sheriff-i. Crezi că ești în stare de așa o provocare sau ”nu te poți ridica mai sus de genunchiul broaștei”.

Conținut

15 cărți cu caractere, 1 carte de sumar, 4 gloanțe, 8 cărți cu roluri, 40 de cărți de joc și o tăbliță de joc.



Această extensie aduce 15 caractere noi (care vor fi amestecate cu cele din jocul de bază), și 40 de cărți de joc (care vor fi amestecate cu cele din jocul de bază). Sunt de asemenea 8 cărți cu roluri, o tăbliță de joc și gloanțe suplimentare care permit jocul cu 8 jucători. Regulile rămân aceleași ca și în jocul de bază cu următoarele adăugări:

Cărțile cu Chenar Verde

Unele din cărțile noi au chenar verde. Aceste cărți vor fi jucate în fața voastră, cu fața în sus, la fel ca și cărțile cu chenar albastru. Pentru a folosi efectul cărții va trebui să luați cartea din fața voastră și să o jucați. Apoi o eliminați. NU puteți folosi cărțile verzi în runda în care le-ați jucat (adică ați așezat-o în fața voastră). Fiecare carte cu chenar verde arată simbolurile care explică efectul (efectele) ei.

Doar cărțile care arată simbolul Missed!  pot fi folosite în afara turei jucătorului.


Cărțile cu chenar verde pot fi scoase din joc în urma acțiunii unei cărți Cat Balou, Panic!, Can-Can, etc. la fel ca și cărțile cu chenar albastru.

Notă: dacă trageți o carte de jos cum ar fi Panic! sau Rag Time, nu o puteți folosi în aceeași tură în care ați jucat-o – adică: luați cartea în mână, apoi o jucați în fața voastră și apoi așteptați următoarea tură să o puteți folosi.

Ex 1: Joci Sombbrero în fața ta. Începând cu runda viitoare o poți folosi și apoi elimina.

Ex 2: Joci Derringer în fața ta. În una din turele viitoare, în cazul în care mai ai cartea în față, poți alege să o folosești, producând un Bang! Asupra unui jucător la distanța 1, și de asemenea să tragi o carte.



Simbolul „aruncă încă o carte din mână” 

Unele cărți au acest nou simbol pe ele, urmat de un semn = și alte semne. Pentru a putea beneficia de efectul (efectele) afișate după = trebuie să elimini această carte **împreună cu încă una** aleasă de tine din cărțile din mână.

Ex 3: Joci Brawl, eliminând încă o carte la alegerea ta din mână. După ce faci asta, efectul cărții îi obligă pe toți ceilalți să arunce o carte ori din mână ori din față, din cele jucate, tu alegi de unde o elimini. (poți alege diferit pentru fiecare jucător)

Ex 4: Joci Tequila, și arunci încă o carte. Alegi pe oricine care să primească o viață înapoi. (te poți alege chiar pe tine)



Alte cărți

În această extensie veți găsi cărți identice cu cele din jocul de bază: acestea sunt puse pentru a echilibra ponderea cărților în pachet. De asemenea, veți găsi cărți care combină simboluri, cunoscute, în diferite moduri. Urmăriți simplu simbolurile pentru a înțelege efectele cărții.

Amintiți-vă că:

- orice carte cu simbol Missed! poate fi folosită pentru a anula efectul unei cărți cu simbol Bang!;
- când îți pierzi ultima viață, poți folosi doar o carte cu simbol Beer pentru a evita să fi eliminat din joc.

Nu poți folosi cărți cu efect similar cum ar fi Saloon, Canteen, Tequila sau Whisky în afara turei tale.

- poți juca o singură carte cu simbol Bang! pe tură, dar poți juca oricâte cărți vrei care au alte simboluri
- dacă Dinamita nu explodează la tine, dă-o mai departe la stânga ta, la primul jucător care nu are în față o Dinamită. (nici un jucător nu are voie să aibă două cărți de același fel în fața sa)

Ex 5: Ca răspuns la o carte Punch, poți juca o carte Dodge care anulează Punch și apoi tragi o carte.



Reguli pentru 8 jucători

Extensia vine cu 8 cărți cu roluri care le înlocuiesc pe cele originale (1 Sheriff, 2 Deputy, 3 Outlaws și 2 Renegade), și o tăbliță de joc cu cartușe suplimentare. Pentru a juca în 8, împărțiți rolurile ca în jocul de bază, cu fața în jos. Fiecare din cei doi Renegați joacă pe cont propriu, și câștigă dacă este el ultimul rămas în viață. Deci, dacă în faza finală șeriful este înfruntat de doi renegați și șeriful este eliminat primul, câștigă nelegiuiții (Outlaws)

Reguli speciale pentru 3 jucători

Luați aceste 3 roluri Deputy, Outlaw și Renegade și împărțiți-le cu fața în sus fiecărui jucător. Fiecare știe ce rol au ceilalți jucători.

Scopul fiecărui jucător este determinat de rolul său:

- Deputy trebuie să-l omoare pe Renegade
- Renegade trebuie să-l omoare pe Outlaw
- Outlaw trebuie să-l omoare pe Deputy

Jocul se joacă normal începând cu Deputy.

Câștigă cel care-și atinge scopul, dacă trage el ultimul foc asupra țintei lui (ex: Deputy trebuie să-l elimine personal pe Renegade).

Dacă celălalt jucător trage ultimul foc, atunci scopul celor doi supraviețuitori este să fie ultimul om în viață.

Ex: dacă Outlaw îl omoară pe Renegade, atunci nu câștigă Deputy, el va trebui să-l omoare pe Outlaw, care va trebui la rândul lui să-l omoare și pe Deputy ca să câștige.

Oricând un jucător elimină alt jucător (indiferent de rol) imediat trage 3 cărți din pachet, ca recompensă.

Neexistând Sheriff în joc, Jail se poate juca pe oricare din jucători.

Beer tot nu are efect când mai rămân doi jucători.

High Noon

În Vestul Sălbatic, răfuielile dinte Nelegiuți (Outlaws) și Sheriff devin tot mai dure. Jucătorii trebuie să fie pregătiți să-i primescă cum se cuvine pe Daltoni, să facă față febrei aurului și să fie foarte atenți când trec prin Orașul Fantomelor.

Conținut

13 cărți speciale

Desfășurarea Jocului

Jocul decurge normal ca la Bang! cu următoarele schimbări: Sheriff-ul amestecă aceste cărți separat, cu fața în jos, apoi adaugă deasupra cartea High Noon. Apoi așează acest teanc cu fața în sus lângă el.

Începând cu a doua tură a lui, înainte ca Sheriff-ul să își înceapă tura, acesta ia prima carte din acest teanc. (având grijă să nu se observe decât următoarea carte din teanc). El va citi cartea cu voce tare și apoi o așează în mijloc formând tancul High Noon. Cartea care se află deasupra în acest teanc este acum în joc și jucătorii trebuie să respecte efectele acestei cărți până când va fi acoperită de altă carte.

„La începutul turei sale” înseamnă că acea carte își începe efectul înaintea oricărei alte cărți sau acțiuni. Cartea High Noon va avea efect până la sfârșitul jocului.



Caractere noi

Apache Kid (3 vieți): el nu este afectat de cărți de **romb** jucate de ceilalți jucători. În timpul unui Duel această abilitate nu are efect.

Belle Star (4 vieți): în timpul turei ei, nicio carte din fața niciunui jucător nu are efect. Acesta se aplică la fel și pentru cărțile cu chenar albastru și cele cu verde.

Bill Noface (4 vieți): în timpul fazei 1 din tura sa, trage 1 carte plus 1 carte pentru fiecare rană (viață pierdută) din momentul respectiv. Deci, dacă are viață maxim el trage 1 carte; la o viață mai puțin, trage 2 cărți; la 2 vieți pierdute, trage 3 cărți; și așa mai departe.

Chuck Wengam (4 vieți): în tura sa, poate alege să piardă o viață și să tragă 2 cărți. Poate face asta de mai multe ori în tura sa, dar nu poate face asta când mai are doar 1 viață.

Doc Holiday (4 vieți): o dată în tura sa poate arunca două cărți pentru un efect de Bang! împotriva unui jucător care se află în raza armei lui. Această abilitate nu se consideră pentru limita de un Bang! din tura sa. Pentru a-l nimeri pe Apache Kid cel puțin o carte din cele două pe care le aruncă **nu trebuie** să fie de romb (caro).

Elena Fuente (3 vieți): ea poate folosi orice carte din mână pentru un Missed!

Greg Digger (4 vieți): de fiecare dată când un jucător este eliminat, el primește înapoi 2 vieți. Ca de obicei, el nu poate primi mai multe vieți decât a primit la începutul jocului.

Herb Hunter (4 vieți): de fiecare dată când un jucător este eliminat, el trage două cărți din teanc. Așadar, dacă el elimină un Nelegiuț (Outlaw), va trage de jos 5 cărți.

Jose Delgado (4 vieți): în tura sa poate arunca o carte cu chenar albastru pentru a trage 2 cărți din teanc. El poate folosi această abilitate numai de două ori pe tură.

Molly Stark (4 vieți): de fiecare dată când joacă sau aruncă voluntar un Missed!, Beer sau Bang! când nu este tura ei, va trage o carte din teanc. În timpul unui Duel nu va trage cărți în schimb doar după terminarea duelului, când va trage un număr de cărți, din teanc, egal cu numărul de Bang!-uri jucate de ea în duel. Cărțile pe care le aruncă în urma jucării unei cărți Cat Balou, Brawl sau Can-Can nu se consideră ca aruncate voluntar.

Pat Brennan (4 vieți): o singură dată pe tură, în faza 1, poate alege să tragă 2 cărți de jos sau o singură carte jucată în fața altui jucător, și să o pună în mână. Cartea poate fi luată din fața oricărui jucător și poate avea și chenar albastru și verde.

Pixie Pete (3 vieți): în faza 1 în tura sa, poate trage 3 cărți în loc de două.

Sean Mallory (3 vieți): în faza a 3-a în tura sa, poate rămâne cu 10 cărți în mână. Nu trebuie să arunce cărți până la numărul de vieți din momentul respectiv, dar nu mai mult de 10.

Tequila Joe (4 vieți): de fiecare dată când joacă Beer, va primi 2 vieți în loc de 1 ca de obicei. Va primi 1 singură viață de la cărți cum sunt Saloon, Tequila sau Canteen.

Vera Custer (3 vieți): la începutul runde ei, înainte de a trage orice carte (faza 1), alege orice alt caracter care este încă în joc. Până la următoarea ei tură, ea va avea aceeași abilitate ca și caracterul ales.

This translation is for personal use only, all the game wrights belong to the authors.



Copyright © MMVIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 Perugia Italy
All rights reserved.